**Communication.**

Dans Second Life, la communication et de transport sont considérés comme extrêmement vital et ces deux éléments jouent un rôle majeur dans le monde virtuel de jeu qui est créé et contrôlé par ses résidents ou usagers, à leur manière créative et imaginative.

À l'intérieur de SL, il existe deux grands moyens de texte basé sur la communication entre les résidents: chat locales et mondiales "Instant Messaging" (aussi connu sous le nom de GI). Il y a également plusieurs méthodes principales pour le transport d'un endroit à un autre dans le monde du jeu virtuel.

**Radio & TV**

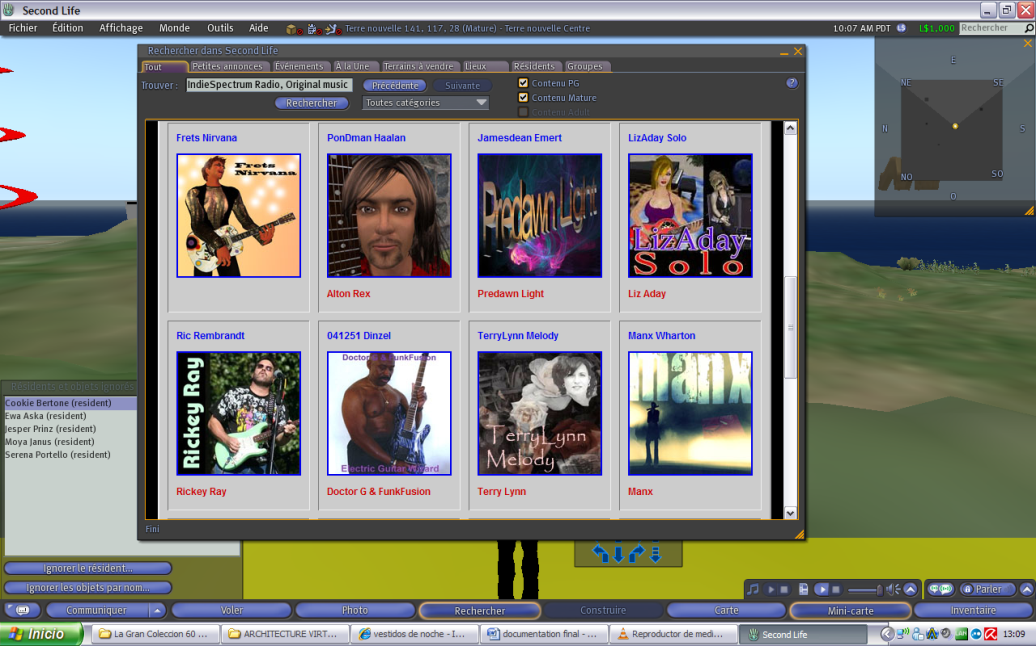
• 1 Stations de radio / Entreprises de radiodiffusion dans SL



• IndieSpectrum Radio, Original music of SL artists, Royalty free 24/7! music url: http://81.169.149.182:8016

• WildRadio760 - webcasting from Club Wild in SL

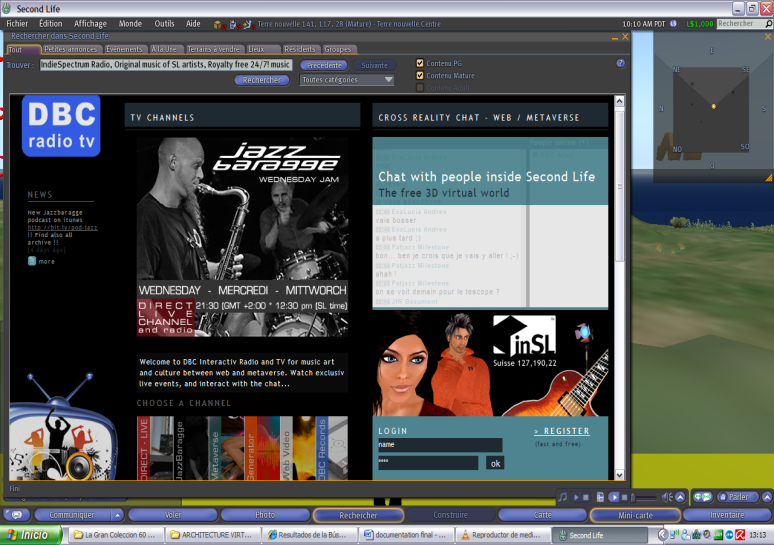
• KONA Radio

• DanceRadio FreestyleFM

• WJAM 104.3 The Beat - WJAM Plaza in SL

• WOTC 107.7 (Off Tha Chain) http://server2.luschaudio.com:8090 - WOTC HQ in SL

• 2 Stations de télévision / Sociétés de radiodiffusion dans SL



• DBC, TV and Radio free network

• SLCN - Second Life Cable Network

• Metaworld: A Second Life Showcase

• MetaJams: The dedicated metaverse music channel

• Virtual Live TV (Rivers Run Red)

• Metaverse TV

• SLCN.TV Shows as video podcast feeds

• SLNews TV (Japan)

• Metaverse TV

• 3 Second Life Podcasts

• Secrets of Second Life video podcast

• Second Life DJ Podcast

• Podcast channel in iTunes

• Second Life Podcast Network

• 4 Second Life Video postings

• Second Life Videos - the SLVid Channel

• Second Life Video

• New Media Consortium Second Life video jukebox

**Exhibition de Créations.**

Second Life peut être utilisé comme un outil de modélisation et sur tout pour montrer le projet aux personnes intéressées.

**Publicité.**

Cet univers virtuel permet l'utilisation de plusieurs techniques de communication :

* La création de lieux attractifs ;
* l'organisation d'évènements ;
* les panneaux d’affichage, dont Webia[[8]](http://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life#cite_note-7) le premier réseau d'affichage structuré de Second Life ;
* en payant 30$ par semaine, il est possible d'inscrire une publicité dans la fonction de recherche du jeu. Des mots clés reliés au produit commercialisé facilitent son accès ;
* Une documentation dans les produits vendus, et l'identification du créateur présente sur le profil des objets ;
* Le profil d'un avatar;
* quelques agences spécialisées dans la publicité et le marketing dans Second Life peuvent se charger de la campagne publicitaire et d'une implantation clés en main.

**Transport.**

Tous les avatars peuvent avoir trois choix principaux de transport à leur propre volonté, par exemple, ils peuvent choisir de se déplacer à pied qui est certainement la façon la plus basique de transport.

Les Avatars dans SL peut aussi emprunter de nombreux véhicules différents qu'ils ont achetés ou fabriqués par eux-mêmes, comme les voitures, les automobiles, les hélicoptères, sous-marins ou même de ballons à air chaud. Pour Voyage instantanée, les avatars peuvent également se téléporter directement à un lieu ou un endroit précis en quelques secondes.

**Tourisme.**

Dans le monde virtuel de Second Life où le paysage change tous les jours, où les versions peuvent monter et descendre en quelques secondes (en fonction de la vitesse de la carte graphique de personne), «voir tout cela" peut être un peu délicat. Il n'y a pas de repères historiques, il n'y a pas de conseil d'Tourisme: brochures (bien Médiator Pathfinder peut être un bon début), il n'existe aucune agence de tourisme pour aider à planifier visites virtuelles.

Conclusion.